O brincar e a cultura popular: reflexões para a Terapia Ocupacional

The game and popular culture: reflections for Occupational Therapy

Marina Fenicio Soares Batista [1], Elisabeth Maria Freire de Araújo Lima[2]

https://doi.org/10.11606/issn.2238-6149.v33i1-3e216864

Batista MFS, Lima EMFA. O brincar e a cultura popular: reflexões para a terapia ocupacional. Rev Ter Ocup Univ São Paulo. 2023 jan.-dez.;33(1-3):e216864.

RESUMO: Considerando o brincar como atividade humana, este artigo traz uma reflexão sobre as relações entre o brincar, as brincadeiras tradicionais, a cultura popular e a terapia ocupacional, na busca por ampliar perspectivas no fazer terapêutico e na participação social de crianças e jovens. Parte-se do pressuposto de que o brincar é um fazer criativo, e que a perspectiva popular traz como proposta fundante a relação desse fazer com a ancestralidade cultural de povos historicamente oprimidos e subalternizados, que buscam em sua expressão combater a cultura do silêncio impostas pelas classes dominantes. A abordagem da Terapia Ocupacional para o brincar e as brincadeiras proposta aqui considera aspectos sociais, ambientais e valores do universo lúdico no desenvolvimento da prática, buscando contribuir para processos terapêuticos que explorem com as crianças seu relacionamento com o mundo e as conexões em esferas subjetivas que estão se movendo, fluindo, se articulando a valores que confrontam os processos hegemônicos de consumo, homogeneização e subalternização.

PALAVRAS-CHAVE: Brincar; Brincadeira Tradicional; Cultura Popular; Terapia Ocupacional.

Batista MFS, Lima EMFA. The game and popular culture: reflections for occupational therapy. Rev Ter Ocup Univ São Paulo. 2023 Jan-Dec;33(1-3):e216864.

ABSTRACT: Considering playing as a human activity, this article discusses the relationships between playing, traditional games, popular culture and occupational therapy, in an attempt to broaden perspectives in therapeutic practice and in the social participation of children and young people. It is based on the assumption that playing is a creative activity, and that popular culture has as its founding proposal the relationship between this activity and the cultural ancestry of historically oppressed and subalternized people, who seek in their expression to combat the culture of silence imposed by dominant classes. The Occupational Therapy approach to playing proposed here considers social, environmental and value aspects of the ludic universe in the development of the practice, seeking to contribute to therapeutic processes that explore with children their relationship with the world and the connections in subjective spheres that are moving, flowing, articulating with values that confront the hegemonic processes of consumption, homogenization and subalternization.

KEYWORDS: Play; Traditional Games; Popular Culture; Occupational Therapy.

1. Mestranda do programa de Mestrado Profissional em Terapia Ocupacional, Departamento de Fisioterapia, Fonoaudiologia e Terapia Ocupacional, Faculdade de Medicina, Universidade de São Paulo, São Paulo, SP, Brasil. https://orcid.org/0000-0002-2161-0946. E-mail: marina.batista@usp.br e/ou marinafenicio@gmail.com.
2. Professora do Curso de Terapia Ocupacional do Departamento de Fisioterapia, Fonoaudiologia e Terapia Ocupacional, Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo – FMUSP, Doutora em Psicologia Clínica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC-SP, São Paulo, SP, Brasil. Pós doutora, University of the Arts London – UAL, Londres, Reino Unido. Coordenadora do Laboratório de Estudos e Pesquisa Arte, Corpo e Terapia Ocupacional, Universidade de São Paulo – USP, São Paulo, SP, Brasil. https://orcid.org/0000-0003-0590-620X. E-mail: beth.lima@usp.br.

Endereço para correspondência: Marina Fenicio Soares Batista. Rua das Orquídeas, 907, São Bernardo do Campo, SP, Brasil. CEP: 09810-390. E-mail: marina.batista@usp.br e/ou marinafenicio@gmail.com

INTRODUÇÃO

O objetivo deste artigo é propor um diálogo entre a cultura popular brasileira e a prática da Terapia Ocupacional, tendo como ponto de partida o brincar. Considera-se a potência da cultura popular para ampliar perspectivas em Terapia Ocupacional, levando os profissionais a refletir sobre os valores sociais presentes em suas escolhas cotidianas na atuação profissional.

Buscando ampliar o olhar da/o terapeuta ocupacional em relação à ambiência diversa do brincar da criança, começa-se a reflexão sobre o brincar infantil e o brincar adulto, através de uma aproximação ao pensamento de Winnicott. Para este psicanalista o brincar é uma atividade que permite a criatividade, o prazer, e o desenvolvimento de uma relação saudável com a vida[1], ou seja, ao brincar a criança se desenvolve e explora o mundo à sua volta. O espaço da brincadeira experimentado na infância tem continuidade na vida adulta pelas vivências e produções culturais[1]. Portanto, há uma relação de continuidade entre a criança que brinca e o adulto que continua a brincar através de expressões e manifestações culturais diversas quando o prazer e a criatividade estão presentes. A essência do brincar é um fazer sempre de novo[2], como a habitação de um mundo em constante recomeço, numa repetição que possibilita a transformação da experiência mais comovente em hábito. Contudo, essa concepção do brincar e sua importância nem sempre foram consideradas cruciais para o desenvolvimento infantil e tampouco estimuladas para o mundo adulto.

Mudanças na compreensão da infância e suas necessidades transformaram a ideia presente na sociedade ocidental no início da modernidade de que a criança era um adulto em miniatura. Com o desenvolvimento de estudos voltados para esta fase da vida o brincar passou a ser compreendido enquanto atividade fundamental da infância e enquanto direito universal, tendo suas dimensões pedagógicas e terapêuticas reconhecidas[3]. A criança deixou de ser aquela que ajuda o adulto em suas tarefas, e passou a ser alguém que brinca para se desenvolver.

> Os brinquedos eternos são aqueles que satisfazem o desejo da criança de aumentar sua força e sua habilidade, os que estimulam sua imaginação, provocam sua emoção e atraem sua curiosidade e os que simplesmente se divertem, lhe surpreendem e lhe fazem rir[3].

Com a Revolução Industrial, no século XIX, e o fortalecimento da sociedade de consumo, a valorização do brincar levou à produção em massa de brinquedos, alterando o mundo e, consequentemente, o olhar sobre o universo infantil. Com a chegada do plástico, da indústria, do marketing e dos brindes, os brinquedos perderam a personalização dada pelo artesão e tornaram-se objetos massificados de consumo. As crianças foram, a partir de então, estimuladas a consumir para um mercado em ascensão, e um nicho inteiro de produtos para este público surgiu.

De acordo com Rosemberg[3], as condições de isolamento da criança no século XX, fez com que o objeto substituísse o contato e o afeto, e o brinquedo industrializado/massificado tomasse o lugar dos jogos de rua. E, enquanto os jogos tradicionais são advindos de uma dinâmica interna dos brincantes em articulação com sua cultura, os objetos industrializados vêm de fora: "pensado, criado, produzido, divulgado pelo adulto para a criança"[3].

Esse problema se intensificou no século XXI com a entrada em cena dos videogames, dos jogos e mídias digitais. Em uma pesquisa recente realizada por Ramos et al.[4], o tempo dedicado ao uso de mídias digitais num tempo diário por crianças na faixa etária de 11 a 12 anos, varia de 2 horas à 8 horas, sendo preocupante a sua conciliação com o autocuidado, o sono, o estudo entre outros afazeres, inclusive a possibilidade de brincar presencialmente com outras crianças.

Ao longo dos anos, o universo infantil passou a ser submetido às exigências hegemônicas de uma formação social que "anestesia na raiz" a possibilidade de diferenciação e distanciamento crítico em seu desenvolvimento. Isso fez com que traços da criança, que seriam singularizados pela história familiar e cultural, passassem a ser massificados pelas vias das marcas dos brinquedos e brincadeiras do objeto artificial e dos jogos digitais e fragmentado na sociedade capitalista globalizada[2].

Já a brincadeira na fase adulta pode ser expressa de várias maneiras. Neste artigo ela será retratada por meio de manifestações culturais - danças, músicas, poesia, crenças, expressões, técnicas etc., - que por muito tempo foram olhadas como "folclore" ou ainda, "manifestações folclóricas", em sua maioria entendidas como termo pejorativo ou algo menor, e que passaram a ser reconhecidas pela Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), como manifestações culturais populares. Neste sentido, são hoje reconhecidas através do direito internacional de expressão, denominando-se: "patrimônio cultural imaterial".

No Brasil, este brincar do adulto está fortemente marcado, por tradições artísticas advindas de grupos formados por uma população rural, em sua maioria, de descendentes afro-indígenas. Estes criaram, no período colonial, manifestações expressivas artísticas, com a necessidade de exporem seus rituais metafóricos, simbólicos e religiosos, com produções de espetáculos característicos

da vida das comunidades, que retratam, enfrentam ou denunciam a opressão exercida sobre eles, por aqueles que detinham o poder, em uma estrutura social mantenedora de privilégios[5].

Ou seja, o brincar na infância e na vida adulta, é uma atividade desenvolvida de forma coletiva a partir de uma determinada cultura e sua realização envolve a história de vida, as habilidades, o contexto social, os valores, as crenças e a corporeidade dos brincantes.

Então, quais brincadeiras e expressões culturais são valorizadas por adultos, que quando crianças cresceram imersos na padronização do brincar infantil mercadológico, sem marcas singulares e advindas de expressões culturais externas à sua realidade? Estaria o brincar da criança no século XXI, conectado com o brincar do adulto e suas expressões culturais, em consonância com os valores que escolhe-se perpetuar? E se o brincar da criança estivesse permeada por dança, música, poesia, crenças e expressões, advindas e misturadas com as/culturas ditas populares dos adultos, que proporcionam diferentes características de interatividade das massivamente padronizantes ofertadas pela sociedade capitalista? Seriam as brincadeiras populares formas de aprender a valorizar aspectos ancestrais e ritualísticos de um povo oprimido historicamente no Brasil? Essa interatividade potencializaria o desenvolvimento infantil, pelas suas características fundantes como cultura popular?

A observação e a experiência com grupos de brincantes da cultura popular permitem visualizar a integração do brincar infantil e do brincar adulto, trazendo construção de identidade, pertencimento e práticas de resistência política.

A Terapia Ocupacional, por desenvolver experiências e facilitar à criança viver de modo integral suas atividades, (re)organizar seu cotidiano, intervir nas disfunções e ampliar suas capacidades, pode e deve refletir sobre o brincar e sua qualidade. Não apenas relacionada ao tempo e à interatividade pessoal/familiar, mas também considerando quais os aspectos sociais são estimulados e fundamentais para a promoção e a construção da relação de um indivíduo com seu ambiente. Quanto a prática do terapeuta ocupacional pode se aproximar de brincadeiras populares, e se colocar imersa na relação que é construída pelos sujeitos brincantes? O que este ambiente proporciona e interfere na simbologia estética do brincar desta criança, que influencia diretamente em sua qualidade de vida e constituição de personalidade?

> Esse desenvolvimento saudável ocorre no encontro da criança com seu ambiente, quando diversas atividades serão realizadas permitindo a essa criança ter uma continuidade de existência pessoal e social[6].

A seguir apresentaremos algumas reflexões sobre a cultura popular, desenvolvidas a partir das questões elencadas, discutindo o brincar na infância e na vida adulta e suas implicações para a saúde, a participação social e a potencialização da vida, buscando também contribuir para que a Terapia Ocupacional possa agregar, em suas reflexões, a perspectiva decolonial*[7].

A CRIANÇA QUE BRINCA PARA O BEM VIVER

O brincar na infância promove bem-estar, autoconfiança, fortalece habilidades cognitivas e emocionais[8]. Tudo isso contribui para a saúde e o desenvolvimento global, enriquecendo os processos de subjetivação e favorecendo a integração, a participação e a autonomia. À medida que avança, seu desenvolvimento converte-se para o contexto familiar e social[9].

A brincadeira na infância é a forma que a criança encontra de relacionar-se com o mundo. Ela dá início a um espaço de criação cultural por excelência, através do estabelecimento de uma zona intermediária entre o mundo compartilhado e o mundo interno, o que possibilita uma relação criativa com a realidade através de uma atividade de significação social que articula tradição e inventividade, implicando aprendizagem e inserção cultural e comunitária[10]. A brincadeira possibilita usar a linguagem para construir enunciados pessoais, específicos, novos e traz a possibilidade da criança se desenvolver de forma ampla e criativa[11].

Para desenvolver-se, a criança necessita de espaços para a criação, envolvida na observação do mundo e no desenvolvimento de uma relação simbólica com ele. As crianças tornam-se assim seres brincantes, produtores de cultura e criadores de sentido, que têm no prazer o princípio determinante de suas vidas[12]. Este princípio da criação e do prazer através do brincar, contradiz a perspectiva produtivista da sociedade contemporânea, que impõe, já desde a infância, a busca de eficiência máxima do corpo, que é instrumentalizado para a produção e o consumo ligados a um modo de vida que desqualifica o prazer e o ócio.

* "Portela[7] reflete em seu trabalho, citando Arturo Escobar (1952), que descreve a perspectiva decolonial como crítica ao paradigma europeu de racionalidade/ modernidade que, pela instrumentalização da razão moderna, permitiu ao empreendimento colonial impor sua vontade sobre os povos ditos "primitivos" (Escobar, 2012, p. 69). São críticas ao modelo hegemônico de construção do saber, que tentam mostrar a complementaridade entre as perspectivas e experiências nacionais e suas influências no refinamento do pensamento social brasileiro contemporâneo.)

Para Silva[13] o brincar, dada a sua importância, deve ser estudado como um tema em si mesmo. A autora reforça que o brincar traz a experiência da percepção criativa, e, como diz Winnicott[10], a criatividade é o que permite sentir que a vida é digna de ser vivida.

Os espaços nos quais a criança brinca dispõe de elementos de uma cultura compartilhada que confronta ideias, representações e imagens que dão sentido a realidade que a cerca ou propõe um universo imaginário. É com essas imagens que a criança poderá se expressar, incluindo novos gestos e imagens em um espaço cultural compartilhado[14].

Este processo instaura uma forma de comunicação consigo mesmo e com os outros[10] na qual entram em composição elementos da realidade compartilhada e pensamentos e produtos da imaginação da criança, que sofrem reelaborações e materializam-se, com uma força ativa nova, capaz de modificar essa mesma realidade[15].

A importância, para as crianças, do brincar, do prazer, da criatividade e de espaços que oferecem o lazer e a recreação, necessita ser reconhecida coletivamente e ganhar impulsionamento através de políticas sociais e de saúde, que potencializam a sua realização e garantam o direito das crianças. Além de reafirmar a existência de grupos e classes populares que se expressam e exercem sua participação sociocultural, é necessário proporcionar espaços de produção de diálogos de forma amorosa, e potencializar a emancipação coletiva em uma prática social de reelaboração dos modos de convivência.

O brincar, o descanso, o lazer, a participação na vida cultural e nas artes já são reconhecidos e afirmados como direito, no Art. 31 da Convenção dos Direitos da Criança e do Adolescente das Nações Unidas[8], e no Estatuto da Crianças e do Adolescente no Brasil desde 1990. Também a Política Nacional de Educação Popular lançada em 2012[16] no Brasil é uma afirmação da importância do fazer criativo nos espaços de saúde. A perspectiva da política é organizar estratégias que transformem a realidade e potencialize a autonomia dos sujeitos.

Contudo, no contemporâneo, a grande oferta comercial de espaços de atividades extraescolares, equipamentos computadorizados fornecidos desde a infância para algumas crianças e a falta de acesso a esses espaços para outras crianças, acompanhada de violência e privação de locais para o brincar, fortalecem a carência de momentos lúdicos e reforçam a experiência de um mundo desigual que cobra eficiência, produtividade e consumo[17].

Deste modo, faz-se necessário identificar os espaços de produção brincante, suas características e como influenciam e são influenciados pelas produções culturais de uma sociedade. Pois, os questionamentos e as transformações pelos quais a criança passa quando brinca, envolvem emoções, afetividade, possibilitam troca, partilha, confronto e negociações e interferem na construção da subjetividade em um meio ambiente social e sua inserção na cultura a qual pertence[18].

Hoje, quais espaços e aberturas sociais são ofertados às crianças na vida cotidiana e nos processos de cuidado? A Terapia Ocupacional está confrontada com essa questão e se alia às políticas públicas comentadas acima, com ações que potencializam os espaços brincantes em diversas formas de acompanhamento de crianças e suas famílias. O que torna pertinente se perguntar sobre os referenciais lúdicos existentes nos brinquedos e brincadeiras na prática profissional da Terapia Ocupacional, e os valores e referências culturais envolvidos na escolha da brincadeira na relação terapeuta-paciente.

O ADULTO QUE BRINCA NA CULTURA POPULAR

> Apesar da evidência, talvez não seja demasiado afirmar que a constatação da cultura do silêncio implica o reconhecimento da cultura dominante e que ambas ao não se gerarem a si próprias, se constituem nas estruturas de dominação. A cultura do silêncio, tanto quanto dominadores e dominados, se encontra em relação dialética e não de oposição simétrica com a cultura dominante. Aquele, o mundo que 'fala', que impõe, que invade, este, em momentos diferentes de suas relações dialéticas com aquele, o mundo que escuta, que segue, que se rebela, que é assimilado ou recuperado, que se rebela de novo, que se revoluciona, que se liberta, sem que esta sequência seja algo preestabelecido[9].

O combate aos cultos e as práticas de expressão cultural, religiosa e intersubjetiva dos povos indígenas e depois dos africanos escravizados marcou o período colonial, no Brasil. Manifestações culturais e seus praticantes foram violentamente perseguidos e proibidos, como forma de calar e silenciar estes povos, com o fim de dominação. Cultos e expressões silenciadas, juntamente com a imposição de um estilo de vida, marcaram os processos de dominação engendrados pela colonização, justificada por desígnios divinos, ou pela suposta "inferioridade natural" de homens e mulheres negros e indígenas, em relação aos europeus brancos[19].

Contudo, a perseguição não logrou fazer com que essas tradições desaparecessem. Elas se mantiveram vivas, sob o silêncio imposto a esses povos, revelando o "indiscutível papel que pode jogar a cultura nos processos de libertação das classes oprimidas"[19]. Para Freire[19], a cultura do

silêncio é forçada aos oprimidos, e quando estes produzem culturalmente, constroem bases estéticas de expressividade, e rompem o silêncio.

Emerge então um conjunto de manifestações culturais e formas expressivas, com bases estéticas próprias, advindas e originárias das tradições dos povos oprimidos e silenciados. A consciência dominada toma distância suficiente da realidade, a fim de objetivá-la e conhecê-la criticamente, a arte expressiva foi uma delas, a religião também[19]. Hoje, essas manifestações culturais foram reunidas sob o nome de cultura popular, incluindo as brincadeiras populares.

Ressalta-se que as brincadeiras populares, como um universo de expressividade cultural e estética ocupam um lugar de expressão que, rompendo o silêncio de povos historicamente oprimidos, caracteriza-se por sinais, linguagens, músicas, danças, corporeidade, gestos de tradições advindos dos povos colonizados e oprimidos, passadas de geração em geração. Essas tradições perpetuam a pluralidade de corpos e signos, que não são comumente vistos e valorizados pela cultura dominante veiculada, predominantemente, pelos meios de comunicação de massa.

Camarotti[5] descreve em seu livro: "*Resistência e voz: o teatro do povo do Nordeste*" essas brincadeiras populares como grandes espetáculos teatrais ao ar livre. Já Boal[9], afirma que cultura, aqui vista através do pensamento sensível dos seres humanos, é um direito de se exercer a própria criatividade através de palavra, imagem, som, usados como forma de rebeldia e ação. Para ele, "não basta consumir cultura: é necessário produzi-la"[9]. Freire[19] afirma que construir um futuro transformador, começando no aqui e no agora, está implicado na ação cultural como um trabalho para a libertação dos indivíduos. Para ele, a revolução de valores passa a acontecer quando a produção cultural é realizada.

Assim, as brincadeiras populares consolidam-se em expressividades culturais banhadas de tradições a serem transmitidas por pequenos grupos de pessoas que pertencem a uma mesma comunidade, rural ou urbana. Feitas no chão, ao ar livre, repletas de improvisações e humor, essas brincadeiras revelam representações estilizadas, expressões naturalista e mesmo intencionalmente absurdas, que não requerem sofisticação de recursos materiais[5]. Elas são tradicionais

> Porque sua prática parece existir desde tempos antigos (provavelmente tendo origem no ritual e na magia). Ao mesmo tempo, porém [são] dinâmicas, capazes de transformação e de adaptação a cada período ou época, bem como de absorção de novas informações e materiais[5].

O capitalismo instrumentaliza as brincadeiras e os brinquedos, e os atravessa pela lógica do mercado, fazendo deles objetos de consumo. Esse processo atinge também as manifestações culturais que envolvem brincadeiras, como em datas comemorativas quando essas manifestações são utilizadas como vitrine e marca regional, para o mercado turístico. Ou seja, estas manifestações culturais só são vistas quando há interesses econômicos associados e não como pura expressividade de ideias e subjetividades de um povo.

Assim, para o adulto brincar em meio às exigências produtivas de mecanização dos corpos, resgatar o prazer, a criatividade, o lazer e manifestações ancestrais ritualísticas, é por si só resistir à contínua colonização cultural dominante presente até os dias de hoje.

E A TERAPIA OCUPACIONAL BRINCA COM O QUÊ?

A Terapia Ocupacional, ao criar ambientes que exploram a arte e a brincadeira, desenvolve a saúde e amplia o universo infantil, se aproximando do que se observa nas raízes das brincadeiras e manifestações populares. Cirandas, cordéis, músicas, danças, cantigas de roda, jogos, improviso podem proporcionar aos processos terapêuticos uma prática de referências culturais de resistência.

A pluralidade dos estilos da produção cultural existente nas brincadeiras populares brasileiras, fruto de miscigenação de culturas, apresenta formas diversas de contestar e combater contextos opressores, cerceamento da liberdade, violência, privações, perseguições políticas e religiosas, presentes no meio em que vivem seus criadores e praticantes[20]. Portanto, estudar, divulgar e validar brincadeiras baseadas nas características de grupos da cultura popular é reafirmar a existência desses grupos e reconhecer suas manifestações como ritos ancestrais dos povos originários dessa terra e dos que aqui chegaram, e também perpetuar a força de resistência desses povos, seus modos de vida e suas expressões artísticas. Estudar essas manifestações contribui também para ampliar o conhecimento e a discussão sobre atividades lúdicas e culturais no campo da Terapia Ocupacional.

Desta forma, é possível reafirmar a importância do brincar como prática cultural que envolve cuidado com o universo infantil, suas brincadeiras de rodas, cantigas, poemas, histórias, jogos populares, valorizando a riqueza e a diversidade cultural dos povos do Brasil e ampliando o entendimento do respeito às diferenças, à pluralidade de ideias, principalmente as não hegemônicas e anticapitalistas.

As brincadeiras populares abarcam a interatividade entre gerações e o ensino-aprendizagem de jogos e

linguagens que são passados por familiares, vizinhos e a própria comunidade, articulando inventividade e tradição. A interação entre as crianças e os mais velhos da comunidade proporciona diferentes universos simbólicos compostos de personagens, músicas, cores, roupas, instrumentos etc., ampliando o ambiente lúdico das crianças e agregando aspectos diferenciados dos massivamente perpetuados pelo capitalismo globalizante, em contraposição aos brinquedos pré-fabricados de plástico, do uso excessivo uso das tecnologias, e toda a indústria de consumo que atinge o público infantil.

Opor-se ou ir além do que a globalização impõe para as crianças, reduzindo o espaço da brincadeira a um consumo homogeneizado, é proporcionar trocas e intercâmbios de valores simbólicos e culturais. Nessas trocas o foco não é o lucro, o investimento, ou a produção de consumidores em potencial, mas, ao contrário, o reconhecimento das crianças como seres de linguagem e criação e o estímulo a uma relação imaginativa e crítica com os mundos que as cercam. O contato com diferentes pessoas e com diversas possibilidades estéticas, cria um repertório que possibilita às crianças não ficarem somente à espera de receber algo, mas serem criadoras de mundos, indo em direção àquilo que desejam.

Proporcionar, estimular, interferir no contato lúdico do brincar da criança pode provocar mudanças e reflexões no que Boal[9] descreve como o processo de perpetuação cultural e a estética das classes dominadas. Conhecer a cultura e a produção estética de diferentes comunidades é refletir sobre o arcabouço estético que foi acessado por seus integrantes desde criança. Se os canais estéticos da palavra, da imagem e do som, forem amplamente diversificados, estes se constituem em domínios nos quais se travam lutas sociais[9].

Produzir cultura, mais especificamente, a cultura do brincar, é criar um diálogo que convide a refletir e a problematizar os próprios silêncios e suas causas e contribuir para a manutenção de uma pluralidade de culturas existentes, principalmente no universo da criança. Em contraposição, esta prática é ameaçada pela universalização que marca o capitalismo contemporâneo[21].

> As classes dominantes do Primeiro Mundo têm um poder hegemônico, que se exerce não só sobre os seus grupos e classes dominadas, mas sobre o conjunto das sociedades dependentes. As classes dominantes destas sociedades, subordinadas aos interesses daquelas, cujo estilo de vida tendem a reproduzir, exercem seu poder sobre as classes dominadas nacionais. Daí que um dos mitos da cultura dominante do Primeiro Mundo para falar só neste – o mito de sua "superioridade natural", penetre a cultura do silêncio deste mundo, o que explica o sentimento de superioridade que muitos dominados do Primeiro Mundo têm em face aos dominados do Terceiro mundo[19].

Para Freire[19], ultrapassar a cultura do silêncio e a dominação pede um trabalho constante de conscientização, um esforço que nos faça analisar a prática que realizamos, para percebermos em termos críticos o próprio condicionamento a que estamos submetidos. Para ele, não há conscientização popular sem uma radical denúncia das estruturas de dominação, sem um presságio de uma nova realidade criada, em função dos interesses das classes sociais dominadas. Como iniciar esta quebra do silêncio dominante e padronizante no universo lúdico?

As manifestações culturais tradicionais podem contribuir para isso, pois é na brincadeira popular, que se inventa a realidade, permitindo uma subversão, permeada pela pluralidade de possibilidades criativas e a desconstrução de apenas uma prática alternativa à cultura dominante[19].

As ações em Terapia Ocupacional no âmbito das atividades lúdicas, das descobertas e prazeres que a criança pode realizar, podem ser baseadas e permeadas por valores e referências da cultura popular. Ao trabalhar com essas atividades a/o terapeuta ocupacional pode optar pelo brincar como um fim em si mesmo, e proporcionar o resgate das brincadeiras tradicionais que envolvem a comunidade das crianças acompanhadas.

Assim, a Terapia Ocupacional pode optar em não reproduzir os valores da cultura do espetáculo e da sociedade de massas, nas quais os indivíduos pensam e agem de acordo com as prescrições que recebem diariamente dos meios de comunicação, onde tudo é pré-fabricado e o comportamento é quase automatizado[19].

Ao trabalhar com os contatos afetivos, a Terapia Ocupacional pode, em seus processos terapêuticos, explorar com as crianças seu relacionamento com o mundo, e refletir sobre as conexões em esferas subjetivas que estão se movendo, fluindo, se articulando a valores que se opõem aos processos hegemônicos de consumo, homogeneização e subalternização. Visando contribuir para a construção de práticas emancipatórias e decolonizantes com crianças, que abarque as relações entre o brincar e a cultura popular, estamos desenvolvendo uma pesquisa no Programa de Mestrado Profissional em Terapia Ocupacional e os Processos de Inclusão Social, que abordará o brincar em brincadeiras populares de tradição cultural ligadas ao frevo pernambucano e sua influência na infância. Esperamos que o conhecimento da realidade dos sujeitos envolvidos e suas reverberações na subjetividade possam ser problematizados, constituindo-se em uma contribuição para a interface arte e cultura popular no campo da Terapia Ocupacional.

CONCLUSÃO

Discutir o repertório lúdico-estético ao qual a criança está ligada e com o qual o terapeuta ocupacional pode entrar em contato, se estiver aberto a conhecer o mundo desta criança, é questionar o meio social e os ambientes nos quais se movimenta a relação nos processos terapêuticos. Nos espaços urbanos, os ambientes recreativos estão reduzidos, em grande parte, às imposições do mercado e aos espaços institucionais como a escola, de forma que a exploração de ambientes comunitários e de espaços públicos, como as praças, se encontra limitada. Todo esse conjunto de questões afetam os processos de saúde e doença das crianças.

A criança anseia por experiências novas e excitantes[21]. Explorar o mundo com o corpo todo, em ambientes ricos de trocas e povoado de diferentes materiais, faz com que a criança entenda e sinta do que ela é capaz e amplie suas conexões no processo de crescimento.

O brincar enquanto atividade proporciona este tipo de experiência, e carrega consigo a exploração de caminhos próprios com o corpo, com as pessoas e com o ambiente. O brincar na cultura popular, amplia a experiência para fatores expressivos como a dança, a música, a roda, o canto, as práticas estéticas.

O olhar sensível ao contato com a brincadeira popular, tanto no acompanhamento de crianças quanto de adultos, permite a exploração do mundo de uma maneira mais viva, e mais aberta e receptiva aos acontecimentos e às novidades que se apresentam, além do contato com a cultura da própria comunidade, o conhecimento e a aproximação com a cultura popular em geral permite a exploração de uma diversidade de experiências advindas de povos e comunidades, o que permite dialogar com universos infantis que sobrevivem fora de uma cultura massificante, globalizante e capitalista. O que permite também criar corpos novos e imaginativos, mas desejantes e vinculados à vida.

Cada criança que nasce é a natureza se manifestando e um mundo que se inicia. Quais esperanças estamos trocando com elas? Quais lugares e experiências elas estão podendo ocupar e fazer? Quando sentem a vida como digna de ser vivida?[10]. Está cada vez mais difícil desemparedar as crianças. E este breve ensaio é um convite a pensarmos formas para a construção de aberturas para elas em seus espaços e em suas vidas.

Contribuição das autoras: *Marina Fenicio Soares Batista*, responsável pela concepção e ou delineamento ou a análise e a interpretação dos dados; Marina Fenicio Soares Batista e *Elisabeth Maria Freire de Araújo Lima*, redação do artigo ou a sua revisão crítica, assim como a aprovação da versão a ser publicada.

Não houve fonte de financiamento.

Manuscrito não foi extraído de tese nem de dissertação

REFERÊNCIAS

1. Winnicott DW. O ambiente e os processos de maturação: estudos sobre a teoria do desenvolvimento emocional. Porto Alegre: Artmed; 2007.
2. Meira AM. Benjamim, os brinquedos e a infância contemporânea. Psicol Soc. 2003;15(2):74-87. https://doi.org/10.1590/S0102-71822003000200006
3. Rosemberg S. A criança e seu espaço de brincar. ECA, 1989.
4. Ramos KD, Anastácio BS, Silva GA, Garcia FA. Mídias e jogos digitais na infância: consumo, usos e mediações. Rev Interacções. 2022;63:122-144. https://doi.org/10.25755/int.27347
5. Camarotti M. Resistência e voz: o teatro do povo do Nordeste. Recife: Ed. Universitária UFPE; 2001. p.313.
6. Motta MP, Takatori M. A assistência em terapia ocupacional sob a perspectiva do desenvolvimento da criança; In: De Carlo MMRP, Betalloti CC, organizadores. Terapia ocupacional: fundamentos e perspectivas. São Paulo: Plexus Editora; 2001.
7. Portela CB. A perspectiva decolonial no pensamento social brasileiro: pode a subalterna falar? In: 45° Encontro Anual da Anpocs, GT 30 - Pensamento Social no Brasil, Programa de Pós-Graduação Associado em Antropologia, Universidade Federal do Ceará - Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-brasileira (UFC-UNILAB); 2021.
8. Rede Nacional da Primeira Infância. Seminário O brincar na promoção da saúde integral da criança, 2014. Instituto da Infância – IFAN [citado ago. 2015]. Disponível em: www.primeirainfancia.org.br.
9. Boal A. A estética do oprimido. Rio de Janeiro: Garamond; 2009. p.256.

10. Winnicott DW. O brincar & a realidade. Rio de Janeiro: Ed. Imago; 2003. Cap. 3, p.59-77.

11. Kishmoto TM, organizador. O brincar e suas teorias. São Paulo: Ed. Pioneira; 2002. Cap. 1, p.19-32.

12. Silva DAM, Marcelino NC. Considerações sobre o lazer na infância. In: Marcelino NC, organizador. Lazer e recreação: repertório de atividades por fases da vida. Campinas, SP: Papirus; 2006. p.15-22. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5221619/mod_resource/content/9/CONSIDERA%C3%87%C3%95ES%20SOBRE%20O%20LAZER%20NA%20INF%C3%82NCIA.pdf

13. Silva RP. O brincar – aspectos teóricos. Inform Pisq. 1982;3(3):59-66.

14. Brougére G. Brinquedo e cultura. 7a ed. São Paulo: Ed. Cortez; 2008. Cap. 3, p.40-49.

15. Barroco SMS. Psicologia educacional e arte: uma leitura histórica cultural da figura humana. Maringá: Ed. Edum; 2007.

16. Brasil. Ministério da Saúde. Secretaria de Gestão Estratégia e Participativa. Política Nacional de Educação Popular. Comitê Nacional de Educação Popular em Saúde – CNEPS. Brasília; 2012. Disponível em: http://www.crpsp.org.br/diverpsi/arquivos/pneps-2012.pdf

17. Ginsburg KR; American Academy of Pediatrics Committee on Communications; American Academy of Pediatrics Committee on Psychosocial Aspects of Child and Family Health. The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. Pediatrics. 2007 Jan;119(1):182-91. doi: 10.1542/peds.2006-2697

18. Malfitano APS, Braga IF, Silva KG da, Mota NGA. Promoção de direitos e crianças e adolescentes em situação de vulnerabilidade social: oficina de brincadeiras como recurso. Cad Ter Ocup UFSCAR. 2006;14(2):103-110. Disponível em: https://www.cadernosdeterapiaocupacional.ufscar.br/index.php/cadernos/article/view/159/115

19. Freire P. Ação cultural para a liberdade e outros escritos. 15a ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra; 2015.

20. Oliveira AS. Cultura popular e o maracatu rural: trilhando o caminho do espetáculo. Cultur Rev Cultura Turismo (Santa Catarina). 2011 jan.;5(1 espec.):58-70. Disponível em: https://periodicos.uesc.br/index.php/cultur/article/view/269/278

21. Wu CT. Privatização da cultura: a intervenção corporativa na arte desde os anos 1980. Trad. Paulo Cézar Castanheira. São Paulo: Boitempo; 2006. p.408.

Recebido em: 06.10.2023
Aceito em: 28.12.2023